PLENTZIA 2008:

RALLY

Unai Martinez – Licensed under CC by-sa 3.0



Material necesario:

- Plano del pueblo que podemos encontrar en la página web del Ayuntamiento de Plentzia (www.plentzia.net) o en la oficina de turismo. En los adjuntos 1 y 2 podemos encontrar dos modelos. Necesitaremos uno para cada grupo.

- Una pista para cada lugar, que les serán de ayuda para completar el recorrido. Necesitaremos tantas copias de las pistas como grupos participen.

- Criptograma y tablas de equivalencias para realizar la última prueba. Cada grupo necesitará una copia. Podemos encontrarlas en los adjuntos 3 y 4.

- Un lapicero y goma de borrar por grupo.

Normas del Rally:

- El grupo deberá ir unido en todo momento y acompañado por un monitor. No se podrán cruzar carreteras y zonas no peatonales o peligrosas sin permiso del monitor. El incumplimiento de esta norma supondrá la descalificación del grupo.

- No se pueden coger o esconder las pistas de los otros grupos. Cada uno tendrá las suyas.

Instrucciones de juego:

- Antes de empezar, los monitores dejarán las pistas donde corresponda, pero no las de todos los grupos juntos. Intentarán separarlas unos metros. Si hiciera falta la participación de alguien que no esté en el campamento, hablarán con ella. En caso de haber algún problema, se cambiará el planteamiento de la pista.

- Se les dará la primera pista a todos los grupos al mismo tiempo. Una vez entendida, irán a por la siguiente.

- Seguirán las pistas junto con el monitor, hasta que la última les mande de vuelta a casa.

- Al llegar a casa, anotaremos las posiciones. El primero tendrá un retraso de 15 segundos, el segundo de 15 segundos, el tercero de 30 segundos...

- Siguiendo el orden de llegada y manteniendo los márgenes de tiempo, se les entregará a cada grupo el criptograma y las tablas.

- El primer grupo en descifrar el criptograma será el ganador.

- Si, pasados diez minutos, ningún grupo ha obtenido la respuesta, les daremos la siguiente pista: Colores y números, números y letras, muchas combinaciones, pero una sola respuesta.

Unai Martinez – Licensed under CC by-sa 3.0

Lugares donde esconder las pistas:

- El frontón situado al lado del albergue.
  Entre los números de Falta y Pasa. En el suelo, hecha una bola y sujeta con celo, para que no se vuele.

- Ayuntamiento.
  En las columnas de la puerta o en el murito. Pegadas con celo.

- Ermita del Santo Cristo del Amparo.
  En la zona anterior, sujeta con celo.

- Oficina de Turismo.
  En caso de ser posible, les daremos la pista a los trabajadores. Sino, la dejaremos por alrededor.

- Correos.
  Entre la oficina de Correos y el puerto hay un paseo con árboles. Dejaremos la pista en los árboles, debajo de los bancos... En caso de estar cerrada la Oficina de Turismo y, si Correos está abierto, les preguntaremos a éstos si pueden guardar una pista.

- Albergue.
  No tenemos que esconder pista alguna. Aquí estará un monitor controlando el orden de llegada. Cuando todos lleguen, empezará la última prueba.

Con cuatro grupos, el recorrido de cada uno:

- 1. Grupo: Ermita – Ayuntamiento – Correos – Oficina de Turismo – Frontón – Albergue.
- 2. Grupo: Frontón – Ermita – Oficina de Turismo – Ayuntamiento – Correos – Albergue.
- 3. Grupo: Correos – Oficina de Turismo – Ayuntamiento – Frontón – Ermita – Albergue.
- 4. Grupo: Ayuntamiento – Oficina de Turismo – Ermita – Frontón – Correos – Albergue.

Recomendaciones para los grupos:

- Antes de salir corriendo, aseguráos de haber leído y entendido el mensaje.
- Mirad bien el plano del pueblo, puede que el mismo lugar esté en dos sitios a la vez.
- No tengáis miedo de pedir indicaciones a la gente. Eso sí, por favor y con tranquilidad.

Pistas:

- Para ir a Ayuntamiento: El anillo de Sauron domina la Tierra Media y desde este edificio se gobierna toda Plentzia.

- Para ir al frontón: Vete deprisa a por la pista. Cuidando de rebotar más del 4 has de pasar, pero ve con vista, pues si te pasas del 7 te quedas sin pista.

- Para ir a la Ermita:: Hace algo más de 2000 años una persona cambió la historia, pero

Unai Martinez – Licensed under CC by-sa 3.0

vayas a su central, tienes que a su sucursal.

- Para ir a la Oficina de Turismo: Si quieres información de la siguiente pista, haz como los turistas y vete a donde te puedan guiar en esta villa.

- Para ir a Correos: Man a un amigo un e-mail, pero no a tu manera. Estrújate la cabeza y piensa cómo lo hacía tu abuelo cuanto tenía tu edad.

- Para ir al Albergue: Descifrar nunca es fácil. Si llegas antes, tendrás más tiempo para poder ganar a tus compañeros.

Solución al criptograma:

- Antes de nada hay que convertir los colores en números/letras utilizando la tabla de la derecha. Después, cogiéndo las celdas de dos en dos, y por medio de la tabla izquierda, lograremos una letra por cada pareja. Esto nos dará la respuesta, en este caso “Plentzia”.

Verde – Negro	5 – 0	P
Amarillo – Azul claro	4 – C	L
Amarillo – Verde	4 – 5	E
Amarillo – Granate	4 – E	N
Verde – Amarillo	5 – 4	T
Verde – Morado	5 – A	Z
Amarillo – Blanco	4 – 9	I
Amarillo – Marrón	4 – 1	A

Unai Martinez – Licensed under CC by-sa 3.0

Adjunto 1

KALE-ZERRENDA
CALLEJERO

ANDRA MARI BIDEA	D3
ANTOLIN DEUNA PLAZATXOA	D3
ARBIDEA ALDAPA	D2
AREATZA KALEA	C2-3
ARRANTZALE KALEA	C3
ARRAUN KALEA	C2
ARTEKALE	D2
ASTILLERO ENPARANTZA	D1
AZURTEGIONDO PLAZATXOA	D2
BARRENKALE	D2
ELEIZ ENPARANTZA	D2
ERRIBERA KALEA	D2
FRONTOI KALEA	D1
GAMINIZ KALEA	D3
GELTOKI KALEA	F2
GOIENKALE	D2
HIGINIO BASTERRA KALEA	F2
IBILTOKIA	C2
ITURGITXI KALEA	C3
JENARO URRUTIA ALDAPA	F1
KALEBARRIA	D2
KASTILLAO ALDAPA	E3
KIROLETA	D1
KRISTO ENPARANTZA	D2
KRISTO ESKILARA	D2
LABASTURE KALEA	C-D2
MADALEN ALDAPA	D2
MARIÑEL KALEA	D1
MENTXAKA ZUGASTIA	D2
MUNGIA BIDEA	D2
ONDARRETA	A-B3
PALANKETE ESKILARA	C3
PLAZATXOA	E2
PORTALETA KALEA	D2
PORTU KALEA	C3
SAN JOSE KALEA	C3
TXIPIO BIDEA	F2
TXURRUA KALEA	B3
UDALETXE ALDAPA	D2
ZUGAITZ BIDEA	D-E 2



Adjunto 2

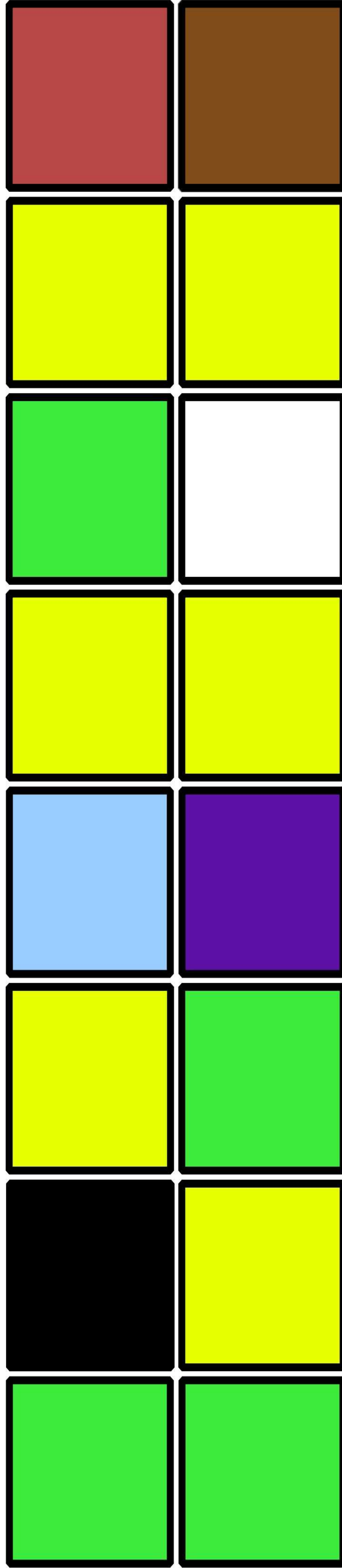


PLENTZIA
PLENTZIA

1. Estación de Metro Bilbao
2. Casa Lekunberri
3. Pasarela peatonal
4. Kanposena de Butrón
5. Palaziobarri
6. Kukulluena
7. Markesena
8. Garaiena-Inglesena, Kotoenabarria y Sagena
9. Etxebarrieta
10. Hospital y escuela
11. Ormaetxea
12. Ermita del Santo Cristo del Amparo
13. Opatua
14. Uriartenatxikia
15. Peparrandoena, Aurtenetxena, Lekusaiena
16. Txantxarrena, Josturena, Zuatzoena, Markosena
17. Olasobarria
18. Muñekasena
19. Torreón
20. Muxikaena
21. Atxonenabarria
22. Palacio Nuevo
23. Villa Saturnina
24. Iglesia de Santa María Magdalena
25. Gerekena
26. Torrebarri
27. Portal de Santiago y Arrartena (Batzoki)
28. Benta Barri
29. Villa Catalina
30. Maruriena
31. Artatzaena
32. Olagibelena
33. Ayuntamiento
34. Hotel Palas
35. Casa Labasture
36. Chalés Portuondo y Txurrualde
37. Casa Basáñez
38. Sanatorio Marítimo de Plentzia

Adjunto 3

PLENTZIA 2008



Adjunto 4

PLENTZIA 2008

A	41
B	42
C	43
D	44
E	45
F	46
G	47
H	48
I	49
J	4A
K	4B
L	4C
M	4D
N	4E
O	4F
P	50
Q	51
R	52
S	53
T	54
U	55
V	56
W	57
X	58
Y	59
Z	5A

